PLAYSTATION 3 ◆ PSP ◆ PLAYSTATION 2

# GAM3R ZINE

3

REVISTA ONLINE DO PORTAL WWW.GAM3R.NET

## DARKSIDERS

Assassin's Creed II
Borderlands
Ghostbusters PSP
Smackdown vs RAW
Invisimals

TESTÁMOS O PES 2010 NA PS3 E NA PSP!

PES 2010

O MELHOR E O PIOR DE 2009

OS MAIS ESPERADOS DE 2010

CLICA AQUI !

JOGUE COMO PROFISSIONAL NO FIFA 10 da EA SPORTS! Experimente os novos lances de bola parada, controlos de remate com base em estatísticas, e a adição de 2as ligas Europeias. Leve o seu jogador de zero a herói e faça a gestão do seu progresso até ao mais alto nível. Junte-se a Simão Sabrosa, Rooney, Lampard e todos os outros, jogue FIFA 10 e veja como o futebol pode ser GRANDE!

# 2009 em revista

Começa a ser normal dizer-se que o ano que passou foi o melhor de sempre no mundo dos videojogos.

Disseram-no no final de 2007, voltaram a dizê-lo em 2008 e não posso deixar de repeti-lo ao olhar para 2009.

Em particular para a nossa querida PlayStation 3, 2009 foi o melhor ano de sempre, sem qualquer dúvida!

Foi ano em que mais títulos clássicos fizeram a sua estreia nesta geração de consolas. Grandes jogos como Street Fighter 4, Resident Evil 5 ou Killzone 2 deram o salto qualitativo para a PlayStation 3.

Outros jogos, que já eram excelentes na PS3, ficaram ainda melhores. Uncharted 2, Assassin's Creed 2 e Modern Warfare 2 foram os expoentes máximos desta evolução.

A nível de hardware 2009 fica também marcado como o ano da PS3, a Slim. A metade do preço que a primeira PS3 custava quando foi lançada, esta é uma máquina de jogos muito mais acessível para as carteiras portuguesas.

Mas o mercado não pára e 2010 já se afigura como um ano revolucionário, tanto em jogos como em acessórios para a PlayStation. Agarrem-se bem, porque isto ainda é só o começo!

**Fernando Amaral**

# #3


6. OS MELHORES DE 2009
27. A VOZ DOS GAMERS
28. TROFÉUS
29. A PLAYSTATION E A SOCIEDADE


## ANTEVISÕES

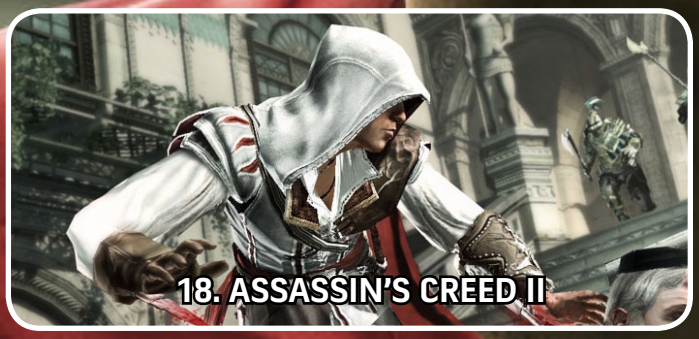
8. BIOSHOCK 2

## ANÁLISES

10. PES 2010
13. PES 2010 PSP

14. SVR 2010

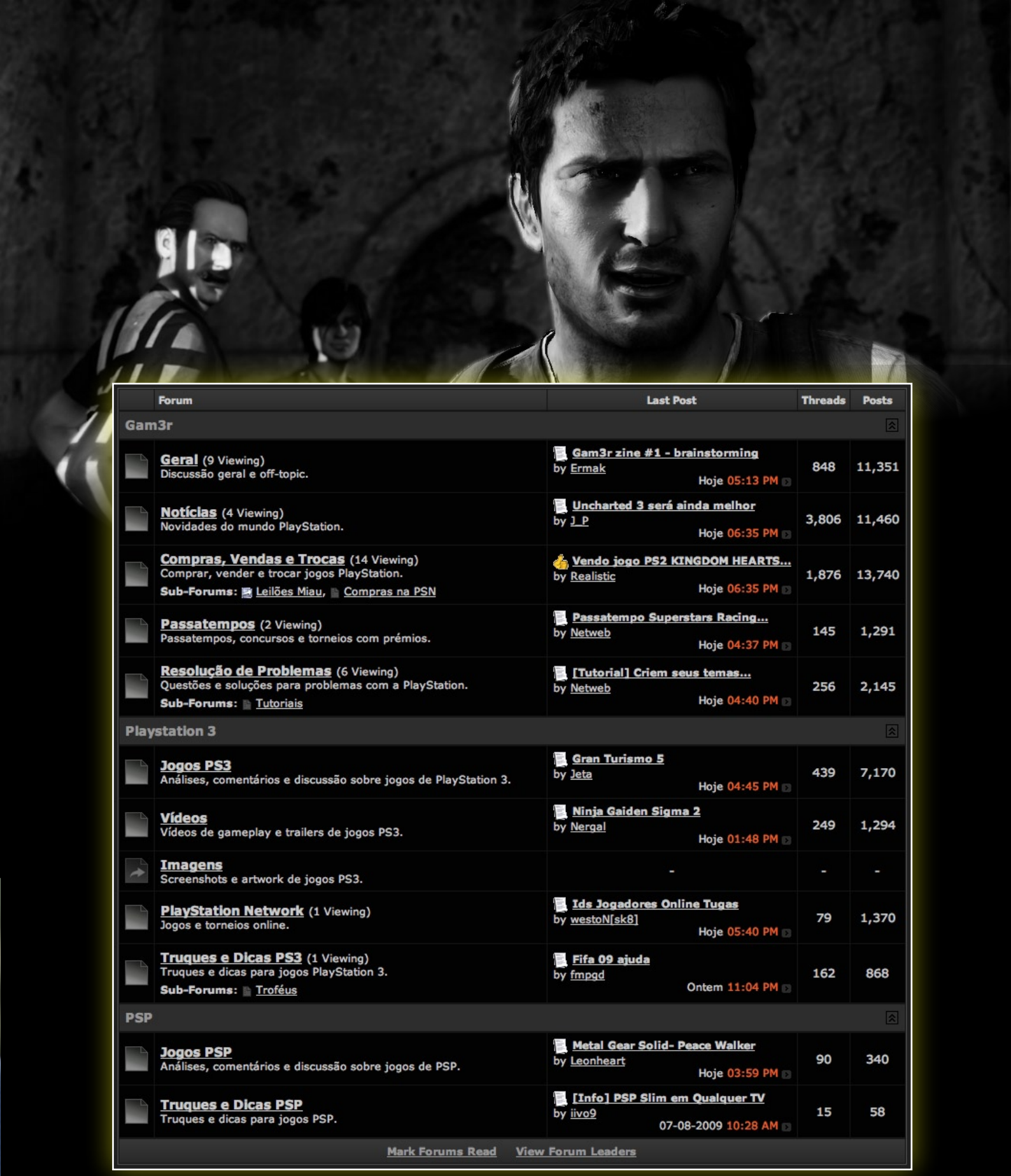
16. DARKSIDERS


18. ASSASSIN'S CREED II

20. GHOSTBUSTERS PSP

24. BORDERLANDS

26. INVISIMALS




# O TEU FÓRUM, A TUA COMUNIDADE!

# www.gam3r.net

# OS MELHORES JOGOS DE 2009

2009 acabou, e com ele acaba também um ano movimentado na industria dos videojogos. Boas noticias para os mais viciados, más noticias para as contas bancárias.

Pessoalmente, foi um ano cheio de supresas. Algumas agradáveis e outras não tanto, deixo aqui o top 10 dos melhores jogos de 2009.

## 10º - RESIDENT EVIL 5

A primeira incursão da saga Resident Evil nas consolas de nova geração deixou um pouco a desejar face ao seu antecessor, mas mesmo assim continua digno de colecção de qualquer jogador que se preze.

## 9º - INFAMOUS

Foi uma das surpresas agradáveis do ano, pessoalmente desconhecia o jogo. Tomei conhecimento através da Demo disponibilizada na PSN Store e fiquei imediatamente agarrado ao jogo, a mecânica e a física bastante bem cuidadas juntamente com uma história cativante criaram um jogo bastante interessante, ainda para mais que já se encontra disponível em versão Platinium.

## 8º - FIFA 10

Como não poderia deixar de ser, a serie Fifa melhora de ano para ano, com um visual mais cuidado e novos métodos de controlo este é talvez o melhor simulador de futebol para consola.

## 7º - DEMON'S SOULS

A segunda surpresa do ano. Passei o último trimestre de 2009 a ouvir falar deste jogo e dos seus métodos inovadores de interactividade online e dificuldade. Resolvi experimentar e fiquei convencido, quem gosta de RPG hardcore vai certamente gostar de Demons Souls, que só peca por não se encontrar disponível na Europa.

## 6º - BATMAN ARKHAM ASYLUM

A primeira vez que ouvi falar no novo jogo do Batman, fiquei céptico, limitar o Cavaleiro Negro a apenas um "edificio" iria tirar algum brilho à história, cheia de momentos mais negros, como nos acostumamos a ver no cinema. Mas enganei-me redondamente, Batman Arkham Asylum é um jogo bastante bom, e a tal "limitação" não existe.

Com uns gráficos soberbos e um controlo e jogabilidade muito bons este é outro daqueles jogos a não perder.

## 5º - STREET FIGHTER IV

É o Street Fighter, não é preciso dizer mais nada.

## 4º - ASSASSINS CREED 2

Foi um dos grande jogos do ano, e pessoalmente um dos "must-have" da minha colecção. Deu uma reviravolta à história e só não se qualifica mais acima porque as sequências de video deixaram um pouco a desejar.

## 3º - RATCHET & CLANK : A CRACK IN TIME

É o capitulo final da saga Future. Sou fã do Wombat mais famoso do Universo, graficamente é perfeito. Só peca por ter saído em 2009 onde é "prejudicado" pelos dois próximos colossos.

E aqui surgiu-me um problema, por mais que tente não consigo decidir o lugar a atribuir aos dois próximos jogos. Se pudessem existir dois jogos do ano então estaria tudo resolvido...

## 1º - MODERN WARFARE 2 E UNCHARTED 2

Mas como nós na Revista Gam3r não gostamos de convenções, vou quebrar a regra e nomear o Uncharted 2 e o Call of Duty: Modern Warfare 2 como os jogos do ano de 2009.

Não existe nada em que um seja superior ao outro. Graficamente estão os dois perfeitos, a história é cativante do principio ao fim e com reviravoltas q.b. para nos deixar agarrados ao comando durante toda a experiência. E ambos ditaram as regras em que se irão basear os próximos jogos dentro dos seus géneros.

A equipa da Activision/Infinity War e da Naughty Dog encontram-se de parabéns pois conseguiram atingir o sublime no que toca ao desenvolvimento de videojogos. Estes dois jogos, como as vendas e opiniões de toda gente os podem comprovar, são os melhores jogos do ano.

## ... E OS PIORES

### 10º - WET

Foi como veio, rápido e sem se notar. Pretendia acabar com a hegemonia da morena mais famosa dos videojogos, mas não o conseguiu. Acabou por passar ao lado dos jogadores.

### 9º - SHELLSHOCK 2

Pretendia ser o Call of Duty do Vietname, mas a fraca jogabilidade e história sem nexo levou-o a ser um dos piores FPS de 2009.

### 8º - TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN

Uma das provas que nem tudo o que vem do cinema dá um bom jogo. É um jogo mal desenvolvido, com um ângulo de câmara bastante mau e uns controlos de perder a cabeça.

### 7º - DIRT 2

Foi a desilusão inesperada do ano... Eu gosto do jogo, mas poderia ser melhor. O caminho que os produtores seguiram não foi, na minha opinião, o melhor. Optaram por fazer um GRID mas em todo o terreno, deveriam ter continuado a aposta no DIRT 1. Seria certamente um dos melhores simuladores de condução de 2009.

### 6º - GHOSTBUSTERS

Passou-me completamente ao lado, e provavelmente a muita gente também. Um jogo baseado num dos franchising mais conhecidos do cinema e que teve tanto hype, acabou por ficar remetido a apenas mais um jogo.

### 5º - KING OF FIGHTERS XII

Foi outra das desilusões inesperadas de 2009. Quando foi lançado o SFIV podia-se ver em todo lado as pessoas a comentar "deixem sair o KOFXII que vão ver". Foi uma desilusão! Não existe "modo de história", o jogo é apenas um combate atrás de outro, e não trouxe nada de inovador ao género.

### 4º - SUPERCAR CHALLENGE

Fiquei com esperanças, quando joguei a demo, de que este seria o jogo que me iria aguentar até sair o GT5. Enganei-me... redondamente.

### 3º - DJ HERO

Digam o que disserem, nada da música neste jogo me soa bem ao ouvido. Adoro o Guitar Hero e o Rock Band, mas o DJ Hero parece-me o "Cacofonix" dos videojogos.

### 2º - SAW : THE VIDEO GAME

Sem palavras... outra das provas que um bom filme (ou filmes) não dão directamente um bom videojogo.

### 1º - AVATAR

Avatar merece, na minha opinião, o titulo de desilusão do ano porque é a prova definitiva (depois de muitas) que um BOM filme não dá um BOM jogo, sem esforço.

Quem já viu (e quem não viu vá ver!) o Avatar certamente saiu da sala com a sensação que acabou de assistir a uma obra prima cinematográfica, quer seja pela história ou pelas sensações visuais que provoca. Mas quem já jogou Avatar : The Videogame, não partilha da mesma opinião. Nem é um mau jogo, mas quando se baseia num filme como o Avatar, que provavelmente irá ser o melhor filme de 2009, e só se consegue ser medíocre então merece ser o pior jogo do ano de 2009.

**Reahell**

(nota do editor: o Avatar no cinema também é mau...)

## As regras mudaram em Rapture...

Dos estudios da 2K Games está prestes a chegar a sequela de Bioshock. Passaram agora 10 anos depois da morte de Ryan.

Desde os acontecimentos que abalaram Rapture em Bioshock, deixaram de existir Little Sisters suficientes para satisfazer o vício de ADAM dos seres hóstis que ainda permanecem nas ruínas da cidade sub-aquática, tornando-os ainda mais desesperados e agressivos.

Andrew Ryan, morto há anos, não deixou ninguém para tomar conta do que resta de Rapture, deixando as criaturas que a habitam sem um líder.

As coisas mudaram desde que Sophia Lamb, uma psiquiatra, politicamente rival de Andrew, começou apoderar-se da cidade submersa. Enquanto Ryan acreditava que cada ser poderia ser um génio individual, Lamb acredita no esforço coletivo e no poder da comunidade.

A cidade de Rapture tende assim a reconstruir-se, com os Splicers a seguir os passos de Sophie..

Em Bioshock 2 surgem também as chamadas de Big Sisters, que à primeira vista se assemelham a versões femininas dos Big Daddies. Contudo, enquanto os Big Daddies têm o papel de defender as pequenas Little Sisters, o nome Big Sister não significa uma nova protectora.

Ao invés, as Big Sisters são as responsaveis por subir às costas do oceano e raptar meninas, trazendo-as para Rapture e tornando-as em Little Sisters que irão satisfazer as necessidades de ADAM dos Splicers ADAM-dependentes.

Desta vez o jogador terá como papel a personagem Delta, o primeiro Big Daddy alguma vez criado. Delta acorda 10 anos depois da sua hibernação e depara-se com Rapture num estado de destruição massiva. Contudo, Delta está determinado a encontrar algo que acha ainda estar intacto e vivo, a pequena Little Sister que guardava antes da sua hibernação.

Curiosamente, Lamb também procura esta Little Sister e é aqui que a história começa a desenrolar-se. Sophie fará de tudo para que Delta não interfira nos seus planos.

## Delta é o Big Daddy original

Ao contrário dos Big Daddies normais, Delta tem a capacidade de usar plasmids e armas nas duas mãos. Tem também a capacidade de usar tónicos.

Delta vai juntar-se novamente a Bridgette Tenembaum, uma das responsaveis pela criação do ADAM e que deseja também salvar as Little Sisters, juntamente com o criador dos Vita Chambers, Augustus Sinclair.

Não haverá muito mais de novo neste jogo, tendo em conta que que poderemos optar por salvar (adoptar) as pequenas Little Sisters ou então sacrificá-las e retirar-lhes todo o ADAM que possuem, assim como acontecia no primeiro jogo.

É sabido também que, ao longo da história, irão existir pequenos flashbacks que nos darão umas luzes sobre o processo de transformação de Delta num Big Daddy.

Uma grande novidade em Bioshock 2 é a presença do modo multiplayer online, em que cada jogador assume o papel de um tipo de habitante de Rapture. Existem vários tipos de jogo, desde salvar Little Sisters em equipa ao mais tradicional Deathmatch, que certamente irão garantir mais umas longas horas de jogo e divertimento aos apreciadores da série.

Bioshock 2 tem data de lançamento prevista já para o dia 9 de Fevereiro em todo o território Europeu e Americano.

**PES 2010 é um passo no sentido certo, mas será suficiente para reconquistar o título que lhe tem fugido nos últimos anos?**

No último trimestre de cada ano, somos brindados com a continuação da saga Pro Evolution Soccer, e 2009 não foi excepção, com a chegada de PES 2010.

É muito difícil falar de PES 2010, sem pensar no seu grande rival, FIFA 10. Torna-se portanto impossível evitar uma comparação entre estes dois verdadeiros simuladores de futebol.

Depois de muitas horas bem passadas, na companhia do popular jogo da KONAMI, eis as grandes conclusões.

Assim que entramos no jogo, deparamo-nos logo com um menu mais bonito e mais simples, e uma Playlist de deixar água na boca, com algumas bandas como Keane, The Chemical Brothers e Kaiser Chiefs, entre outros menos conhecidos.

# PES 2010

## PRO EVOLUTION SOCCER

As dúvidas em relação à jogabilidade foram tiradas logo no primeiro jogo. As modificações introduzidas no motor de jogo mostram um Pro Evolution Soccer melhor do que nas duas versões anteriores.

A introdução da famosa rotação de 360 graus dos jogadores dá um novo fôlego à jogabilidade, que se apresenta mais pautada, mais lenta e real.

Outro aspecto melhorado foi o sistema de passes, que está mais difícil, real e exigente. Agora temos de indicar mais correctamente a direcção que pretendemos nos passes.

***A rotação de 360º é um novo fôlego para a jogabilidade de PES 2010***

Com a introdução do novo sistema de cartões, os jogadores podem ser especialistas em vários aspectos. Existem cartões para o nº10 clássico, herói dos dribles, patrão da defesa, velocista, mágico, etc.

Nota-se desde logo que a inteligência táctica das equipas foi muito trabalhada. A equipa controlada pelo jogador obedece mais fielmente ao esquema táctico escolhido, defendendo melhor e abrindo menos espaços.

Já a equipa adversária torna o jogo mais complicado, pois fecha muito bem os espaços vazios e ataca quase sempre pela certa. Com estas alterações, é mais difícil marcar golos.

Se num determinado tipo de jogada, a nossa equipa consegue fazer um golo, ao tentar imitar essa mesma jogada a equipa adversária já vai defender de forma diferente, tentando pôr fim às "jogadas tipo" que davam quase sempre golo nas edições anteriores do PES.

Nos modos de jogo, a Liga dos Campeões que transita do PES 2009, tem nesta edição mais equipas, mas ainda faltam outras tantas. A maior novidade está na alteração da estrutura da Master League, onde é possível agora disputar as principais competições europeias: Liga Europa e Liga dos Campeões. Além disso

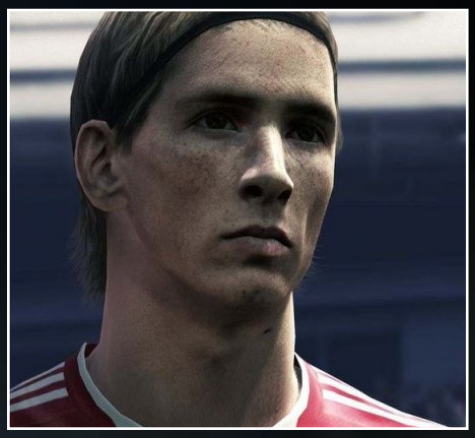
tem mais funcionalidades e está mais adaptada à realidade, com o novo sistema de transferências e a nova gestão do clube, com patrocinadores e muitas outras situações de gestão, onde o jogador desempenha 3 papéis: o de jogador, treinador e presidente.

O modo Rumo ao Estrelato é muito semelhante ao de PES 2009. O processo é o mesmo: criar um jogador com o nosso nome e aparência, e fazer um jogo de captação juntamente com outros jovens jogadores. Após esse jogo recebemos algumas propostas de vários clubes para assinar, e aí começa a nossa campanha para ser o melhor jogador do mundo.

Foi adicionado ainda outro modo de jogo denominado Comunidade, onde podemos dar um nome à nossa comunidade e adicionar os membros. Depois podemos organizar uma Liga em que se juntam até 20 amigos, e também uma competição da Taça onde é possível juntar até 32 amigos. As duas competições são ajustáveis em parâmetros como o nome, tamanho, etc. Na Comunidade todas as competições e estatísticas, tanto a nível individual como de equipas, ficam registadas. Muito útil para dissipar todas as dúvidas quanto ao melhor jogador do grupo.

***Pedro Sousa e João Vieira Pinto são as vozes portuguesas em PES 2010, no ano marcado pela estreia do Sp. Braga nestas andanças***

Uma desilusão foi o facto de os plantéis da maioria das equipas não estarem actualizados, tendo sido corrigidos posteriormente, com a saída de um patch que actualiza todas as equipas até á data do fecho do mercado de transferências.



Também notamos a ausência de muitas licenças, como é o caso da Liga Inglesa, mas estando neste aspecto bem melhor que nos anos transactos, sinal que a Konami não esquece esta vertente.

Uma novidade positiva é o caso da inclusão do Sp. Braga, que depois de vários anos a fazer boas campanhas, teve agora direito a entrar no jogo, aumentado o contingente de equipas portuguesas para 4.

Foi com grande expectativa que experimentámos o modo online do PES 2010, depois das últimas duas edições do jogo, em que era preciso ter uma paciência de santo para nos aventurarmos no modo online.

Felizmente comprovámos que o modo online do Pro Evolution Soccer 2010 se apresenta muito mais fluido, já não sendo necessário passar por um questionário exagerado até iniciarmos o jogo. O lag também deixou de ser uma constante durante as partidas.

Graficamente o PES 2010 está superior ao FIFA 10. As faces dos jogadores atingem níveis de realismo fantásticos, não sendo esta situação aplicável a todos os jogadores, mas pelo menos aos mais conhecidos. As animações também são mais realistas, com movimentos de um verdadeiro jogo de futebol. As bancadas estão mais interactivas, com público mais diferenciado e com mais pormenores.

Outra novidade está nos comentários em português, com a dupla Pedro Sousa (Rádio Renascença) e João Vieira Pinto, que fizeram um trabalho medíocre, com muitos erros nos comentários.

Apesar disso, dá uma nova vida ao jogo e sabe sempre bem escutar a língua portuguesa, principalmente os comentários mais irónicos de João Vieira Pinto.

O PES 2010 melhorou muito em relação às últimas versões, mas não o suficiente para destronar o FIFA 10 do posto de melhor simulador de futebol.

# PES 2010 PSP

***Pro Evolution Soccer 2010, na PSP, não evoluiu como na PS3***

Nos últimos anos, a Konami tem tido dificuldade em acompanhar a enorme evolução que o Fifa sofreu nas consolas desta geração. Este ano foi feito um grande esforço para melhorar o Pro Evolution Soccer na PlayStation 3, com uma aproximação clara à jogabilidade da série Fifa.

Com essa enorme responsabilidade em cima dos seus ombros, a Konami tem deixado para segundo plano a versão PSP do Pro Evolution. Baseado no jogo da PS2, o PES para PSP também precisava de ser remodelado para 2010.

Infelizmente não foi nada disso que aconteceu. PES 2010 na PSP é muito semelhante ao jogo do ano passado e não evoluiu como o seu irmão mais velho na PS3.

Não quer dizer que jogabilidade seja má, este é um jogo que já nos proporcionou horas

intermináveis de diversão e continua a ser uma excelente companhia para uma consola portátil.

Os gráficos são semelhantes à versão anterior, com alguns melhoramentos nos jogadores mais populares da série, como o argentino Messi.

O estádio é um elemento secundário, mas seria agradável ter alguns recintos diferentes para variar o cenário. Na PSP, o PES tem um único estádio, e ainda por cima parece saído da terceira divisão inglesa.

As licenças de clubes continuam a ser outro ponto fraco do PES, colmatado pelo editor de equipas.

A música nos menus é muito agradável, mas durante o jogo o som é muito fraco. Falta originalidade nos cânticos do público e o comentador só acorda na hora de gritar os golos.

***Quem gosta do velho estilo do PES na PS2, não terá muitas razões de queixa***

Fora do relvado nota-se alguma evolução. Os menus foram renovados, a Master League continua presente e a Champions League foi finalmente integrada na versão portátil.

O modo online tinha algumas arestas por limar e esperava-se que este ano estivesse melhor. Mais uma desilusão, este modo desapareceu por completo!

Na batalha anual pelo dominío nos relvados virtuais, a PSP foi claramente esquecida pela Konami.

Quem gosta da jogabilidade mais rápida e do estilo de jogo do velho PES da PS2, não terá tantas razões de queixa. Se não investiram no PES 2009, este PES 2010 pode ser uma boa compra.

No entanto, só os fãs mais hardcore da série é que devem comprar este jogo, se já tiverem a versão quase idêntica do ano passado.

***A THQ volta a dar vida a WWE Smackdown vs Raw***

A série Smackdown vs Raw já conta com uns aninhos, e todos os anos era a mesma coisa, sempre a mesma monotonia. Cada iteração contava apenas com ligeiros melhoramentos, mas este ano tudo mudou.

A THQ voltou a dar vida a WWE Smackdown vs Raw e também novas esperanças aos jogadores da série e adeptos do desporto. Pode dizer-se, com toda a certeza, que este ano SvR bateu todos os seus antecessores.

Logo no início, o jogo conta com uma nova ferramenta chamada "Training Facility", que é muito importante para aqueles que não dominam ou que jogam o jogo pela primeira vez. Esta opção deixa os jogadores experimentarem todo o tipo de manobras e movimentos disponíveis no jogo, para poderem treinar antes de começar a verdadeira acção.

## *Smackdown vs Raw 2010 conseguiu superar os jogos dos anos anteriores*

Os fãs da série da WWE devem ter reparado que, nos jogos anteriores, quando um combate começava ou acabava não apareceriam os direitos da WWE e quando se lutava por um título também não aparecia a pequena promo. Este ano aparece e faz com que quase se torne um combate oficial.

O jogo conta com um leque muito variado de novidades, onde se destaca o "WWE Story Designer". Este modo de jogo permite criar as nossas próprias histórias. Podemos escolher se queremos mais intervenientes na acção, como também podemos adicionar falas às personagens, levar o público ao rubro, etc.

Uma ferramenta divertida é a Paint Tool. Esta funcionalidade permite a elaboração de logotipos que podem ser usados nas superstars criadas por nós. Já que falamos de vestuário, este ano podemos alterar a roupa dos lutadores como na realidade. Por exemplo, se o Rey Mysterio numa semana aparece com um roupa amarela, podemos alterar no jogo a roupa dele para amarelo, se na semana seguinte tiver um roupa preta, podemos alterar no jogo a roupa do Rey Mysterio para preto.

A nível de jogabilidade o jogo também mudou muito. Para sair dos murros e dos grapples já não é necessário ficar a carregar nas teclas. Neste jogo a THQ introduziu um sistema em que só com um botão podemos sair dos ataques vindos do oponente.

Outro aspecto que foi melhorado no jogo é o modo de eliminação no Royal Rumble Match. Este ano, para eliminar um jogador basta enviar o adversário para o canto e carregar numa sequência de teclas para o tirar do ringue. Mas um pequeno detalhe que a THQ introduziu no jogo foi a simples possibilidade de expulsar o adversário do ringue com o finisher da personagem com que estamos a jogar, e com estes pequenos detalhes o jogo torna-se muito mais realista e divertido de jogar.

A nível gráfico o jogo está melhor do que os seus antecessores. Vemos aqueles pequenos detalhes nos lutadores, mas não foram só esses os melhoramentos. Podemos assistir a entradas muito mais completas e o sangue também sofreu uma alteração muito positiva.

Para quem segue a série, o modo Road to Wrestlemania mantém-se no jogo, mas com pequenas alterações. Este ano está incluida a diva Mickie James, sendo que no ano passado só existiam lutadores do sexo masculino. A Mickie juntam-se John Cena, Triple H, Randy Orton, Edge e Shawn Michaels.

A THQ manteve o modo carreira de Smackdown vs Raw 2009, em que temos de conquistar todos os títulos da empresa. Para o conseguir temos que vencer adversários e conquistar estrelas, para podermos ganhar o lugar de Nº1 Contender ao título.

Com tudo isto Smackdown vs Raw 2010 conseguiu superar os seus antecessores, coisa que não era muito difícil. Espera-se que para o ano a THQ suba ainda mais a fasquia e que saia um grande jogo de Wrestling que os fãs de Wrestling, principalmente da WWE se orgulhem de o jogar.

Uma novidade para os jogadores é que a THQ renovou o contrato com a WWE por mais 8 anos. Teremos mais Smackdown vs Raw até 2018.

8

# DARKSID

## WRATH OF

Darksiders é um jogo de aventuras open-world, criado pela Vigil, com a direção creativa a cargo do famoso artista gráfico Joe Madureira.

A história leva-nos ao Apocalipse, a destruição final do reino dos homens. O nosso personagem, um dos quatro cavaleiros do Apocalipse (War), tem um papel preponderante no equilíbrio entre as forças do Céu e as do Inferno.

No entanto, War foi enganado, pois os acontecimentos do Apocalipse foram iniciados fora do tempo. Como punição, o Charred Council despoja War de todos os seus poderes e lança-o na Terra, 100 anos depois, para descobrir quem iniciou o Apocalipse.

Como vigia de todos os passos de War na Terra, é enviado um Guia, de nome Watcher, ao qual o actor Mark Hamill dá voz em mais uma prestação de realce.

Ao jogar Darksiders damos conta que, por detrás do cenário apocalíptico e da arte de Joe Mad, está uma homenagem mais ou menos explícita a uma série de jogos considerados verdadeiros clássicos.

Embora nas análises prévias ao lançamento de Darksiders se desse mais importância à componente do combate, comparando-o inclusivamente com God of War ou Devil May Cry, a verdade é que Darksiders é muito mais que mais um Hack-and-Slash linear.

***A arte de Joe Mad transpira de todas as frames de Darksiders, com um estilo inspirado nos Comics americanos***

O jogador passará mais tempo a explorar o gigantesco mundo que está disponível do que realmente em combate. Os puzzles, as plataformas, o facto de algumas áreas do mundo estarem vedadas a War até este adquirir acessórios específicos ou aumentar as suas forças, o companheiro/vigia na forma de Watcher, o cavalo Ruin que War readquirirá mais tarde no desenrolar do jogo, todas estas componentes de Darksiders mostram a inspiração que a equipa da Vigil foi buscar a jogos como Zelda, Metroid, Portal, Prince of Persia e Shadow of the Colossus.

Uma das secções do jogo que mais nos agradou foi mesmo uma recriação em alta definição do clássico Panzer Dragoon onde nos vemos em pleno vôo a atacar inimigos em série, montados num monstro alado celestial.

Esta inspiração mais ou menos descarada que vai buscar a outros títulos, poderá mesmo ser considerada plágio. Na nossa opinião este facto é mais uma homenagem do que plágio. E Darksiders utiliza os conceitos que vai buscar a estes jogos muitas vezes de forma mais eficaz e gratificante para o jogador.

Podíamos até temer que a coerência de Darksiders como experiência de jogo sofresse, considerando todas estas influências, mas esta é uma das vitórias da Vigil, ao conseguir uma longa experiência de jogo, muito diversificada, mas sem nunca perder o seu fio condutor.

No entanto, mesmo considerando este ênfase surpresa na componente de exploração e puzzles, o combate é bastante gratificante.

No início, War tem à sua disposição apenas uma espada Chaoseater, mas com o desenrolar do jogo, War irá descobrir e adquirir novo equipamento que multiplicará de forma exponencial as opções de combate.

***Os ataques finalizadores são violentos e espectaculares, como em God of War***

Numa fase mais avançada estas opções poderão até ser um pouco esmagadoras, mas o jogador irá com certeza optar por um estilo de combate que privilegiará um menor número de combinações e movimentos, mas que o tornará mais eficaz.

Outra característica que temos que destacar é a necessidade de War recuar muitas das vezes nas áreas deste mundo, pois terá adquirido acessórios ou capacidades que servirão de chaves para zonas anteriormente inacessíveis.

Muitas das vezes o jogador, ao passar por estas zonas, pressente de imediato que regressará mais tarde para as explorar melhor. Isto é muito eficaz na diversificação da experiência de jogo, pois torna uma aventura que poderia ser linear e um pouco fastidiosa, numa exploração que obriga o jogador a estar sempre atento.

Mais tarde no jogo, War descobrirá mesmo equipamento que lhe permitirá localizar no mapa todos os itens que pode obter e que lhe permite inclusivamente entrar numa dimensão paralela onde poderá aceder a novas áreas, para explorar ou descobrir novas formas de se deslocar entre regiões.

Em conclusão, e embora estejamos ainda no início do ano de 2010, podemos dizer que Darksiders vai ser com certeza e de forma inteiramente merecida uma das boas surpresas do ano. Darksiders é uma amálgama de conceitos e géneros, não é simplesmente um jogo de combate, não é um jogo de exploração e aventura, não é um jogo de plataformas, não é um jogo de combate aéreo, não é um jogo de resolução puzzles.

Darksiders é um jogo em que os seus criadores tiveram a coragem e o engenho de tentar incluir todos estes géneros num open-world enorme e com um visual único.

A história e arte gráfica mostram, de forma bem marcada, a inspiração nos Comics americanos, com os seus exageros e hipérboles que podem por vezes cair no ridículo. No entanto, para fãs do género, isto não será defeito mas sim uma qualidade.

E embora possamos identificar alguns defeitos, tais como a impossibilidade de iniciar um novo jogo com todo o equipamento entretanto obtido (o que se compreende pois grande parte do objectivo do jogo é o de explorar e descobrir o equipamento); e ainda o facto do jogador não ter possibilidade no interface do mapa de ter um feedback das zonas onde ainda tem de regressar, (confiando aqui na memória visual do jogador ou na sua persistência), podemos recomendá-lo sem reservas, para qualquer jogador que pretenda uma experiência de jogo gratificante e prolongada (15-20 horas).

9

# Assassin's Creed II

***A épica batalha entre assassinos e templários regressa para continuar a sua história***

Na sequela de Assassin's Creed, Desmond Miles volta a usar o "Animus", a máquina que lhe permite entrar na memória dos antepassados através da informação genética, e entra na pele de Ezio Auditore, um jovem italiano de Florença.

Neste jogo o objectivo, além do habitual puzzle deixado pelas "Piece of Eden", é também que Desmond Miles aprenda com o seu antepassado movimentos que lhe possam ser úteis no presente. E desde cedo o jogo prima pela diferença em relação ao anterior. Por exemplo, temos a oportunidade de assistir ao nascimento de Ezio, bem como de lhe mexer as pernas e braços enquanto recém-nascido, passando pela idade de "teen" onde aprende os movimentos básicos.

Fazemos alguns biscates, como entregar correio, sendo nesta altura que conhecemos Leonardo Da Vinci, mítica personagem que nos vai ser bastante útil no futuro.

Com o passar do tempo Ezio vai crescendo tornando-se o rapaz astuto que nos vai acompanhar ao longo da aventura. Com o aprisionamento do pai e, mais tarde, a condenação à morte deste e dos seus dois irmãos, Ezio depara-se com uma conspiração enorme.

Disposto a vingar a morte dos seus familiares, Ezio vê-se no entanto obrigado a fugir para Monteriggioni, a cidade dos Auditore, onde continua a aprendizagem de novos e importantes movimentos.

Entre outros objectivos secundários, temos por exemplo a recolha de cem penas espalhadas pelas cidades, ou então os vinte glyphs, verdadeiros puzzles que nos dão mais informação sobre "Subject 16". Os contratos para assassinatos, entrega de mensagens, bater em maridos infiéis, ou corridas também estão presentes e agora surgem também as Codex Pages, decifradas por Leonardo Da Vinci, e Tombs que nos deixam pistas.

Assassin's Creed 2 ganha logo distância em relação ao seu antecessor, com uma maior variedade de objectivos secundários bastante engraçados, se bem que ainda podia ser maior.

Também os objectivos principais sofreram um revés, e apesar de serem bastante lineares, são muito diferentes uns dos outros. É verdade que o final de cada sequência acaba sempre com um assassinato, mas o caminho para o percorrer é diferente, dando principal destaque à missão em que andamos na "máquina voadora" construída pelo nosso fiel inventor Leonardo.

Assassin's Creed 2 também apresenta um mundo aberto à exploração, que vai aparecendo no mapa à medida que subimos aos habituais pontos de sincronização. Ao todo são cinco cidades: Florença, Monteriggioni, Toscana, Forli e Veneza, havendo ainda a presença das Montanhas e de Roma se bem que esta última infelizmente não permite a sua exploração.

É obrigatório referir que todos os principais monumentos de cada cidade estão presentes e as cidades renascentistas são belíssimas. Dá gosto subir ao cimo de uma Torre e olhar para todo aquele território, tendo como ponto alto a representação espectacular da Basilica de São Marco, em Veneza.

Outra das novidades presentes no jogo são os upgrades de armaduras. O dinheiro nunca foi tão importante, uma vez que é ele que nos permite melhorar os nossos equipamentos. À medida que compramos armas e armaduras mais fortes, a nossa vida vai subindo, bem como a nossa capacidade de tirar dano ou de contra-atacar.

A quantidade de armas disponíveis é enorme dando principal destaque à inclusão de uma arma de fogo, a pistola.

O novo antepassado de Desmond Miles, também tem uma nova capacidade, a de nadar. Se com Altair tínhamos que ter sempre o cuidado de não cair à água, com Ezio Auditore esta serve por vezes como refúgio para fugirmos de guardas ou

então pura e simplesmente para a espectacularidade que são os seus fantásticos mergulhos. Não deixa de ser estranho contudo que os NPC's não tenham essa capacidade, morrendo assim que se "molham".

Em suma, Assassin's Creed apresenta-se mais uma vez como uma forte aposta entre os jogos deste género. Resta ainda assim esperar por uma melhor afinação no sistema de jogabilidade, que peca em alguns momentos cruciais, como numa perseguição quando acontecem aquelas quedas estranhas e que nos deixam furiosos.

Também não pude deixar de reparar que se torna difícil para Ezio subir um barco, tendo por vezes que tirar os dedos dos controlos, deixa-lo descansar por uma pequena fracção de segundos até voltar a tentar.

Tirando isso, não há nada de mais a apontar a esta sequela. Assassin's Creed 2 é uma experiência gratificante, não só pela acção que oferece, mas pelo grafismo e a arte renascentista em toda a sua volta, aproveitando ainda para fazer algumas viagens históricas por alguns momentos marcantes do nosso planeta (desde o desastre de "Chernobyl", à Alemanha de Hitler ou às invasões francesas).

Todavia, e se querem aproveitar Assassin's Creed realmente não se limitem aos objectivos principais e explorem tudo o que podem explorar, só assim a experiência valerá a pena, ou então tudo se resumirá a um jogo de quatro a seis horas e está arrumado.

Um jogo essencial e obrigatório em cada colecção.

10

# GHOSTBUSTERS™ THE VIDEO GAME

Ghostbusters PSP vem atrasado 4 meses. A versão PS3 foi lançada no verão do ano passado e nessa altura foi anunciado que a versão PSP seria adiada para um lançamento mais tardio.

Desde logo este anúncio fez temer que algo não estaria a correr bem com esta versão. Agora que já experimentámos o jogo, podemos confirmar isso mesmo.

## *A jogabilidade é aborrecida e muitas vezes mal implementada*

Ghostbusters é um jogo baseado nas personagens e na história dos filmes clássicos da comédia com o mesmo nome, da década de 80, decorrendo a acção logo a seguir ao final do segundo filme. As boas notícias são que a maior parte dos actores concordou trabalhar neste jogo, dando voz aos seus personagens e inclusivamente auxiliando no argumento.

Isto resultou em alguns momentos genuinamente divertidos de representação e de história, mas a parte que mais importa num jogo, a sua jogabilidade, é aborrecida, muitas das vezes mal implementada e conseguida, e acima de tudo não é divertida.

Gostbusters PSP é um third person shooter que usa um esquema de controlo muito semelhante ao de Resistance Retribution ou dos jogos da série Syphon Filter na PSP. O analógico controla o movimento da personagem e os botões que normalmente estão associados a acções controlam a câmara e a mira. Este esquema de controlo permite ultrapassar de forma eficaz a ausência de um segundo analógico na PSP. No entanto, em Ghostbusters, está mal conseguido, pois muitas das vezes simplesmente não funciona. O registo dos comandos não é consistente, o que se torna bem frustrante quando tentamos realizar um scan a uma entidade fantasmagórica no meio do combate.

Em Ghostbusters temos à nossa disposição o clássico armamento que qualquer projecto de caça-fantasmas sonha usar: canhão de protões, que podemos usar para retirar forças aos fantasmas até os aprisionar em armadilhas de fantasmas, o PKE Meter (medidor de de energia psico-cinética) e óculos Ecto que permitem visualizar fantasmas ou armadilhas não visíveis a olho nu. O carro Ecto, embora presente no quartel general dos Ghostbusters, funciona apenas como o interruptor que dá início a cada missão.

Como em qualquer jogo de acção, o ritmo da acção e da história é importantíssimo para o jogador manter o interesse. Ghostbusters PSP mostra neste ponto outra das suas fragilidades, pois os tempos de loading e de auto-save entre missões e mesmo dentro da mesma missão são insuportavelmente longos. Chega mesmo ao absurdo de ocorrer uma interrupção no meio de uma batalha com um dos bosses mais famosos dos filmes, para fazer loading da cena seguinte dessa mesma batalha.

Outro defeito de Ghosbusters PSP são aos ambientes desinspirados e graficamente pobres. Não podemos dizer que este jogo seja uma amostra de mestria técnica ao nível gráfico, e a repetição de cenários em algumas missões torna ainda mais aborrecida a sua execução, transformando uma experiência que deveria ser acima de tudo agradável numa tarefa quase sem qualquer factor de entretenimento.

Em resumo, não podemos aconselhar Ghostbusters PSP como um bom jogo e é uma pena para todos os fãs dos filmes que a inclusão dos actores originais não tivesse servido de impulso para um jogo da qualidade que esta série merecia.
O famoso tema original de Ghostbusters podia ser um pouco mais utilizado, mas para ouvi-lo temos mesmo que aceder aos créditos do jogo.

A única qualidade que podemos observar neste jogo são as vozes dos actores originais e algumas das falas que são genuinamente cómicas, pouco no entanto, para podermos recomendar a compra deste jogo.
Para os fãs da série, o que podemos recomendar é que joguem a versão PS3 do jogo, pois ficarão com certeza mais bem servidos.

***Temos à nossa disposição o clássico armamento que qualquer projecto de caça-fantasmas sonha usar!***

5

ASSAS
CRE

SSIN'S
EED II

# BORDERLANDS

Cliff Bleszinski afirma que o futuro dos shooters está nos RPGs. É inevitável que, com o passar dos tempos, os jogadores maturem e procurem por uma experiencia mais completa do que aquela que a horda de shooters genéricos que todos os anos inunda o mercado tem para oferecer.

É aqui que entra Borderlands, cruzando alguns elementos de um RPG com um shooter, originado assim um shooter RPG ( dah!!).

Para alem de uma fauna bastante hostil e de uma surpreendente quantidade de bandidos, o planeta Pandora alberga uma lenda que promete poder e riqueza para quem for capaz de descobrir a "vault". É com esta missão em mente que nós ( intrépidos exploradores ) começamos a jogar.

## *Siren, Berseker , Hunter e o outro*

A nossa jornada começa numa viagem de autocarro onde nos é colocada a decisão de que classe escolher.

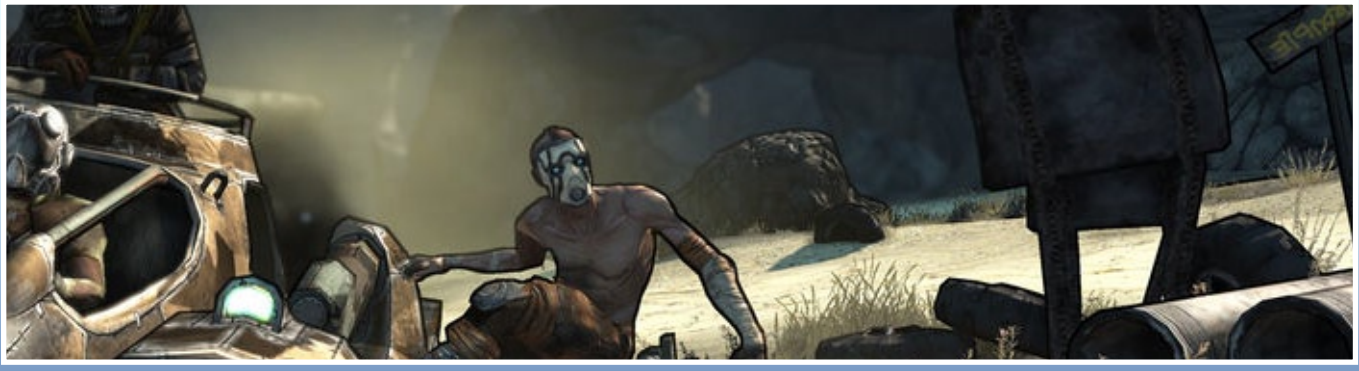
Há quatro ao nosso dispor: a Lilith como Siren , Brick como Berseker, Mordecai como Hunter e por ultimo Roland como Soldier.

Cada uma destas classes tem características diferentes, que permitem aceder a diferentes tree skills. Pessoalmente optei por jogar como soldier, por achar que me permitiria obter uma experiencia mais diversificada, o mesmo que dizer usar mais estilos de armas.

## *HaHa!! A minha é maior que a tua e dispara relâmpagos!*

Armas, Borderlands tem-las em todos as cores, tamanhos, feitios e elementos. Aquilo que o jogo faz é utilizar um certo número de características e combiná-las de forma a criar uma enorme variedade de armas diferentes.

É possível encontramos uma metralhadora automática



que incendeia inimigos, e na missão a seguir encontramos uma variação da mesma mas com uma mira telescópica e balas que causam choques eléctricos. A variedade é simplesmente demasiado grande ( e louca ) para eu poder descreve-la, vão ter mesmo que jogar o jogo.

## MMORPG–M–O+C+S = ?

Confusos? Permitam-me que me explique. Boderlands utiliza um estilo de jogo semelhante a um MMORPG ( massive mulitplayer online roleplaying game ), com o mesmo tipo de brainless quests recompensadas com xp e armas, a isto retirarmos a parte do massive, pois a única coisa massiva que o jogo tem é o grinding das quests. Agora somamos a componente shooter e cooperativa. Voilá.

Quando o jogo mistura dois estilos há sempre um que se sobrepõe, e é claro que desde o inicio este jogo tinha como público alvo os amantes de shooters, uma história desinteressante e ausente, personagens mmm.... bem não há muito a dizer sobre as personagens porque o jogo nunca se dá ao trabalho de as apresentar ao jogador. Ups que me esquecia de falar na componente co-op, sim ela está lá e aplica-se perfeitamente ao universo do jogo, apesar de na minha opinião não acrescentar nada de extraordinário ao jogo.

Em ultima análise Borderlands transforma-se muito rapidamente em "Boringlands", as quests são desinteressantes, não existe a componente "show and tell" que vemos nos MMORPG e sem uma história decente não há nada que faça o jogador continuar a pegar no jogo.

**7**

# INVISIMALS

A realidade aumentada está na moda. A Sony deu o mote com o The Eye of Judgment na PS3 e agora brinda-nos com Invisimals na consola portátil.

***Invisimals é a versão moderna de ir apanhar gambuzinos***

Para jogar Invisimals é necessário ter uma PSP e a respectiva câmara acoplada. Temos ainda um cartão que serve de base para as nossas criaturas.

O jogo divide-se em duas fases distintas: capturar os Invisimals e lutar com eles.

Para capturar um Invisimal somos obrigados a apontar a PSP para uma superfície de uma determinada cor. Isso significa andar pela casa, feito caça-fantasmas, à espera que a câmara detecte um Invisimal.

Depois começa a captura, que é diferente consoante o tipo de criatura em questão. É a versão moderna de ir apanhar gambuzinos.

Depois de capturados, podemos utilizar os Invisimals em combate.

A mecânica básica do combate consiste em duas barras (vida e estamina), quatro tipos de ataque e uma defesa. Temos que fazer uma gestão da estamina para atacar e defender, tentado acabar com a vida do adversário antes que ele acabe com a nossa.

Ao longo do jogo vamos aprendendo mais técnicas de combate e vamos evoluindo, tal como as nossas criaturas. O que parece muito simples ao início, torna-se um pouco mais complexo.

O jogo está completamente dobrado em português, com aquelas vozes tipicamente irritantes dos desenhos animados.

Para a faixa etária até aos 12 anos, Invisimals é capaz de ser o jogo mais divertido de sempre na PSP.

Quem já tem idade para fazer a barba pode ter vergonha de ser apanhado a brincar com criaturas invísiveis, mas não deixa de ser divertido e até viciante!

# Qual é o jogo mais esperado de 2010?

Para mim o mais aguardado é Heavy Rain. Penso que é um jogo que se adapta perfeitamente ao meu estilo de jogo favorito. Tem elementos RPG, mas não é bem RPG do tipo Zelda, é mais um RPG em que EU é que decido o que quero fazer em vêz de seguir uma história já traçada.

**claudiojp**

Neste momento diria que o Prince of Persia: The Forgoten Sands é o jogo para o qual tenho maior expectativa. Convenhamos que o último título desta saga ficou muito aquém daquilo que a maioria dos fãs esperava. Contudo, Prince of Persia: the Forgoten Sands tem alguns pontos a seu favor, como por exemplo, no ano de lançamento do jogo estreará no cinema o filme baseado na série, o que muito certamente fará as delícias dos, já, fãs da série, mas acima de tudo ajudará também a angariar novos. Tendo em conta aquilo que vimos até agora deste próximo lançamento, tudo aponta para os bons velhos tempos de Sands of Time. Se assim for a Ubisoft poderá realmente presentear-nos com o título do ano.

**Chelmicki**

Aguardo ansiosamente o God of War III não pelo facto de ser uma novidade mas sim por todo o dinamismo que a PS3 fará e trará a um jogo que já de si é algo de tremendo.

**Freskinho**

Este ano é claramente um ano de bons RPG's a chegarem à nossa estimada PS3.

Assim sendo e, do meu ponto de vista claro, este vai ser um ano cheio de excelentes adquirições ao nível de RPG's começando com o lendário Final Fantasy, passando pelo inovador Heavy Rain.

Sempre vi o catálogo da PS3, bastante fraco a nível de RPG's e portanto espero com especial interesse o Final Fantasy XIII, que de certo não irá desiludir as expectativas, tendo em conta os diversos trailers que circulam e o bom desempenho do Dissidia Final Fantasy na PSP. Heavy Rain é também uma grande aposta que espero com bastante entusiasmo já que contém um enredo cativante, inovador e uns gráficos espantosos.

Apesar de não ser um RPG tradicional é dos jogos que mais aguardo.

Faço também notar com especial agrado, o regresso da saga God of War que se apresenta pela primeira vez ao serviço na PS3 por God of War 3. Onde mais uma vez vamos poder controlar o poderoso e épico Kratos numa batalha contra o Olimpo.

**Madre**

O que jogo que mais espero para 2010 é God of War III. Se bem que espero também GT5, Hevy Rain.

**Deadman**

O Tão aguardado e mal amado Gran Turismo 5. Depois estou muito interessado no Heavy Rain e também o God of War III

**Dinazio**

Ainda não foi confirmado, mas eu acredito que será lançado ainda em 2010... The Last Guardian. Fumito Ueda e o Team Ico vão de certeza dar-nos uma obra-prima e uma experiência que não se poderá experimentar em nenhuma outra plataforma. Um pouco pelos mesmos motivos estou também ansioso por Heavy Rain, mas como este tem um tema mais obscuro e quase hiper-realista no design prefiro entre os dois o mundo de fantasia de The Last Guardian.

**Rasputine**

Hoje irei falar do adorado por uns e odiado por outros, EyePet. Como certamente sabem, o EyePet foi um inovador lançamento por parte da Sony, que veio trazer um animal de estimação virtual para dentro de nossa casa, ganhando vida através da PS3.

Apesar de muita gente não gostar do "jogo" eu tenho de admitir que foi uma das minhas melhores compras até hoje. E porquê? Porque o EyePet é o melhor jogo no mercado para distrair a pequenada (dando assim algum tempo de qualidade para a mulher/namorada) e mesmo para entreter a mulher/namorada (dando assim algum tempo de sossego para se fazer algumas dos milhões de coisas que os homens adoram fazer sem ter de ouvir "outra vez nisso" ou "gostas mais do carro do que de mim").

E o melhor de tudo isto é que a irritante mascote vem carregadinha de troféus. Isso mesmo. É a cereja em cima do bolo. Não só temos algum tempo de sossego como durante esse tempo o pequeno terrorista ou a mulher/namorada ainda estão a caçar troféus para nós. Melhor do que isto é impossível!

EyePet oferece 35 troféus para conquistar: 13 de Bronze, uns impressionantes 18 de Prata, 3 de Ouro e claro está, 1 de Platina. Alguns destes troféus vão oferecer resistência, tais como os troféus dos "Challenges" mas à medida que se vai jogando, desbloqueando novas funcionalidades, e até mesmo conhecendo o Pet, esses troféus irão gradualmente sendo conseguidos.

Poderão parecer confusos, ao início, mas isso é apenas porque as ferramentas necessárias para os obter não foram ainda desbloqueadas. É uma caça para se levar nas calmas, sem grandes pressas e com paciência, pois estamos dependentes de uma mascote virtual para os obter e não da nossa destreza com um Dualshock nas mãos.

Platinar o EyePet não é fácil, mas também não é nada de dificuldade acrescida. É apenas uma questão de como encaramos esta mascote virtual que entra na nossa vida.

Com tudo isto considerado atribuímos um DP (Dificuldade Platina) 6/10 a EyePet.

Seja como for, EyePet vale nem que seja somente por ser o único jogo (além do Buzz) no qual consegui que a minha namorada jogasse PS3. E só por isso já é um campeão!

# A economia dos videojogos

Nesta edição iremos abordar o que os videojogos se tornaram, em termos globais, a nível económico.

Desde 1947 (sim, o primeiro videojogo apareceu em 1947 - estudem história seus preguiçosos) até aos dias de hoje o seu desenvolvimento foi exponencial, sobretudo na última década, durante a qual se tornou um negócio muito lucrativo. A indústria dos jogos movimenta milhões de euros e dá emprego a muita gente (e entretenimento a muitos mais).

Penso que será seguro supor que todos os que lêem esta revista contribuem regularmente com dinheirinho para suportar esta indústria. Mas quando é que esta paixão pelos videojogos se torna obsessão e aquelas comprinhas de tempos a tempos se tornam num vício insustentável ,que consome grandes quantias de euros?

Já alguma vez fizeram as contas a quanto gastam por ano com videojogos? Pensem lá um bocadinho... bastante certamente. Agora imaginem alguém que tem um profundo vício de comprar todas as novidades. Quanto gastará alguém assim com a sua obsessão?

Existem formas de contornar um pouco esta situação, como compras de jogos usados ou compras no estrangeiro. Mas mesmo assim, as somas serão sempre avultadas, sobretudo no nosso país onde, com um salário muito inferior ao Reino Unido, temos um custo nos videojogos muito superior onde a disparidade chega a ser patética. Sim, é o país que temos e não admira por isso que sejamos deixados um pouco de lado no que à indústria dos videojogos diz respeito.

Outro grande entrave ao desenvolvimento, dizem, é a pirataria. Deixo já a minha opinião, sou contra e ao mesmo tempo sou a favor.

Sou contra porque viola claramente direitos de autor, logo o trabalho de alguém que não receberá o devido lucro. E sou a favor pois quando um jogo custa 20% do salário mínimo nacional, já é roubar à descarada.

E nem vou começar a falar no IGAC, sim, esse selo pequenino colado nos jogos que faz com que custem uma pequena fortuna.

Resumindo, a indústria dos videojogos evolui, sim, mas não devido a nós neste cantinho da Europa. Nós somos os sobreviventes da economia, fazendo contas às migalhinhas para satisfazer o gosto que é jogar PS3.

Enfrentamos mais dificuldades para sustentar esse gosto do que qualquer dos outros países que também possuem ligações aos videojogos. Mas estamos cá e jogamos dentro das possibilidades.

Como é hábito ficas desde já convidado a entrar em www.gam3r.net e partilhar a tua opinião sobre este assunto. E enquanto cá estás, aproveita para comprar, vender ou trocar alguns jogos.

O meu nome é D-Nomex, sou Gam3r com orgulho e espero encontrar-te no mundo Playstation.

**D-Nomex**

JUNTA-TE A NÓS...
zine.gam3r.net

**Subscreve a Gam3r Zine**
http://zine.gam3r.net

**Entra em contacto**
http://www.gam3r.net/facebook

**Participa no fórum**
http://www.gam3r.net/forum

**Fernando Amaral**
**D-Nomex**
**Rasputine**
**Rehaell**
**Dexter**
**Deadman**
**RuivoM**
**BoRis_17**
**sopadurso**

http://jpm1023.deviantart.com/